キャラクター名
ゼルマ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	1
サポートクラス	グラディエーター	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	少女
称号クラス				**年齢**	13
種族	ヴァーナ			**境遇**	義理の親
出自（効果）	冒険者			**目標**	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	15	6	12	6	8
ボーナス	3	3	5	2	4	2	2
クラス修正	0	2	1	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	5	6	2	5	3	3

HP	34
MP	27
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ロングソード	至近	-1	7	0	0	0	-1	0
左手									
頭部									
胴部									
補助	バックラー				1	2			-1
装身具									
能力値			5	0	6	0	3	11	8
スキル	フットワーク			3	2				
その他									
総計(右)			4	10	9	2	3	10	7 m
総計(左)			5	3					
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
冒険者セット	
MPポーション*3	
毒消し	

現在重量： 9		
最大重量： 14	所持金： 354	預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定に+1D								
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： 戦闘移動、または離脱を行なう。封鎖されている場合は使用できない。								
	1							
効果：								
アームズマスタリー：長剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	長剣使用	
効果： 長剣を使用した命中判定に+1D								
フットワーク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「装備部位：頭部、胴部」の防具を装備していない時に有効。回避判定の達成値に+[SL+1]し、白兵攻撃のダメージに+[SL×3]する。								
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除の判定に+1Dする。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

単にゼルマ。
明るい性格だが敬語が抜けきれない元剣闘士。多人数を相手取る大立ち回りが客席を沸かせていたという。
冒険者となったのは最近であり、油断も隙もある。また、優しくされることに慣れていない。
犯罪歴はあるが人並みの正義感を持つ。法や規律よりも情を優先するタイプ。

一人称：私
二人称：貴方
三人称：あの方達

【出自：冒険者】
両親は共に冒険者だった。しかし神具探索の使命の最中、妖魔によって父が殺され、母はそのまま奴隷となった。
【境遇：義理の親】
妖魔と裏で通じていた奴隷商は母子を買い、母が病気で亡くなると子であるゼルマをクラン=ベルの剣闘士として育て始めた。
【目的：逃亡】
「剣闘士として試合に勝てば解放する」という約束を反故にされ、問答の末に義理の親である奴隷商を手に掛けてしまった。もうクラン=ベルには居られない。
神殿は事情を汲んでくれた為冒険者の身分を与えたが、水の都では今なお指名手配中の逃亡犯である。
奴隷商は多くの取引先とのコネクションがあり、恩義を受けた商人は少なくない。
クラン=ベルから逃げ出した今でも、時折訪れる恨み持つ者との出会いが彼女を苦しめる。

{敏捷}+3+3d>= 回避判定
c(ダメ-({物理防御力}+軽減)) 物理ダメージ計算